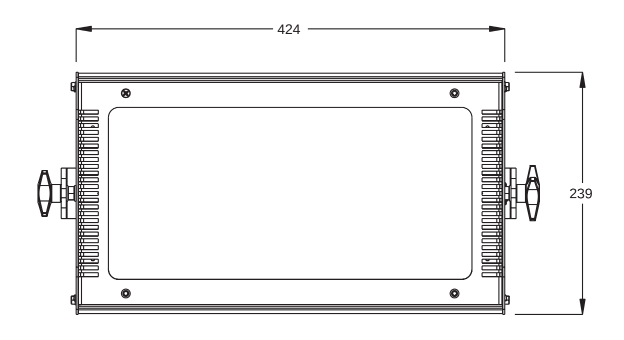
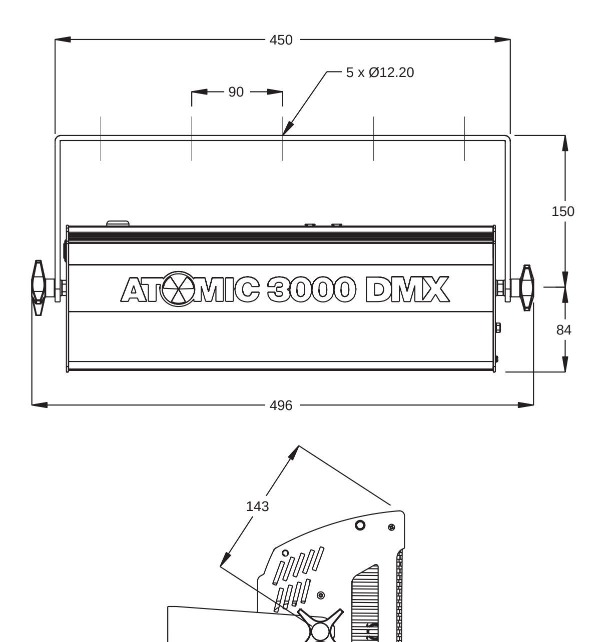
Atomic 3000™

manuel d'utilisation









P/N 35030094, Rev E

PRECAUTIONS D'UTILISATION

Attention ! ***Ce produit est à usage professionnel uniquement. Il n'est pas destiné à un usage domestique..***

Ce produit présente le risque de blessures graves par électrocution, brûlure, incendie et chute. Les effets stroboscopiques sont également connus pour leur influence sur les personnes épileptiques. Lisez attentivement ce manuel avant d'installer et de mettre en route le projecteur. Suivez précautionneusement les instructions listées ci-dessous et les mises en garde présentes dans ce manuel et sur le projecteur lui-même. Si vous souhaitez plus de renseignements, contactez votre revendeur Martin™ ou le service d'assistance 24/24 de Martin™ au +45 70 200 201.

Pour vous protéger et protéger le public des électrocutions

- Déconnectez TOUJOURS le projecteur du secteur et laissez le reposer au moins 1 minute pour décharger les condensateurs avant d'installer ou de retirer la lampe, le fusible ou tout autre composant. Laissez l'appareil débranché lorsqu'il n'est pas utilisé.
- Ne retirez pas le couvercle arrière : aucun élément de cet appareil n'est réparable par l'utilisateur.
- Raccordez TOUJOURS le projecteur à la terre pour éviter tout risque d'électrocution.
- N'utilisez que l'alimentation secteur normalisée et une ligne protégée par un disjoncteur magnéto thermique et différentiel.
- N'exposez pas le projecteur à la pluie ou à l'humidité.
- Pour remplacer la lampe, suivez à la lettre les instructions données dans ce manuel ou contactez un revendeur agréé.
- Reportez-vous à un technicien qualifié pour toute opération non décrite dans ce manuel.
- N'utilisez jamais le projecteur lorsqu'il est incomplet.

Pour vous protéger et protéger le public des brûlures, des radiations UV et des risques d'incendie

- N'utilisez jamais le stroboscope sans son verre de protection ou si celui-ci est endommagé.
- Ne regardez jamais directement la lampe pendant un flash.

- Remplacez la lampe si elle est défectueuse ou grillée. Pour ce faire, laissez l'appareil refroidir au moins 5 minutes avant d'ouvrir le capot et retirer la lampe. Protégez vos yeux et vos mains avec des gants et des lunettes de sécurité.
- N'essayez jamais d'outrepasser l'action des relais électrostatiques ou des fusibles. Remplacez toujours les fusibles par des fusibles de même type et même valeur.
- Vérifiez que le câble d'alimentation est adapté à la consommation de tous les appareils connectés.
- Tenez toujours éloignés les matériaux combustibles (tissus, bois, papier ...) au moins à 50 cm du projecteur. Eloignez les produits très inflammables du projecteur.
- Ne jamais illuminer une surface à moins de 1 mètre de l'appareil.
- Maintenez toujours un espace de 10 cm autour de la ventilation et des entrées d'air.
- Ne placez aucun filtre ou autre matériau devant la lentille de sortie du projecteur pendant son utilisation.
- La température en surface du projecteur peut atteindre 120°C. Laissez l'appareil refroidir au moins 15 minutes avant de le manipuler.
- Ne modifiez pas le projecteur et n'installez aucun élément qui ne provienne de Martin.
- N'utilisez pas le projecteur par une température ambiante (Ta) supérieure à 40°C.

Pour vous protéger et protéger le public des risques de chute

- Lors de l'accroche du projecteur, vérifiez que la structure supporte au moins 10 fois le poids de tous les appareils installés.
- Vérifiez que tous les capots et matériels d'accroche sont sécurisés. Utilisez un système d'accroche secondaire comme une élingue de sécurité par exemple.
- Interdisez l'accès sous la zone de travail pendant l'installation ou la dépose du projecteur.
- Sécurisez toujours l'accroche du projecteur avec une élingue de sécurité conforme.

Pour les personnes à risque de crises d'épilepsie

- N'utilisez pas le projecteur à proximité d'escaliers
- Mentionnez l'utilisation d'appareils stroboscopiques
- Evitez l'utilisation continue du stroboscope en particulier à des fréquences comprises entre 10 et 20 flashes par seconde.

PREPARATION DU STROBESCOPE

CONTENU DE L'EMBALLAGE

L'Atomic 3000™ est livré avec:

- 1 lampe xenon Martin™ MAX-15™ ou MAX-7™ installée.
- 1 lyre d'accroche
- 1 manuel d'utilisation

L'emballage est prévu pour protéger au mieux le projecteur durant le transport. Utilisez-le systématiquement lors des expéditions ou laissez le projecteur dans un flight case sur mesure.

RACCORDEMENT AU SECTEUR

L'alimentation de l'Atomic 3000 est auto-adaptative et s'ajuste automatiquement pour n'importe quelle tension secteur comprise entre 100 et 120 soit entre 200 et 240 Volts sous 50 ou 60 Hz. Aucun réglage n'est nécessaire. Notez cependant que la lampe MAX-7 doit être installée entre 100 et 120 Volts et la lampe MAX-15 doit être installée entre 200 et 240 Volts.

Utilisez un câble d'alimentation de 2,5 mm² (13 AWG) le plus court possible.

Installer une fiche sur le câble d'alimentation

Le câble d'alimentation doit être équipé avec une fiche mâle correspondant aux normes d'utilisation en vigueur et doit disposer d'une broche de terre. Consultez un électricien qualifié si vous avez le moindre doute.

En suivant les instructions du fabricant de la fiche, raccordez le fil Jaune/Vert à la broche de terre, le fil Marron à la broche de phase et le fil Bleu à la broche de neutre. Le tableau ci-dessous donne les symboles et couleurs d'identification usuels des contacts d'une fiche de courant.

Fil	Broche	Marquage	Couleur du vis
Marron	Phase	“L”	Jaune ou cuivre
Bleu	Neutre	“N”	Argent
Jaune/vert	Terre	⏚	Vert

Tableau 1: Câblage d’une fiche de courant

INSTALLATION

L'Atomic 3000 peut être installé dans n'importe quelle orientation. La lyre dispose de trous de 12 mm permettant une fixation directe ou la pose d'un crochet.

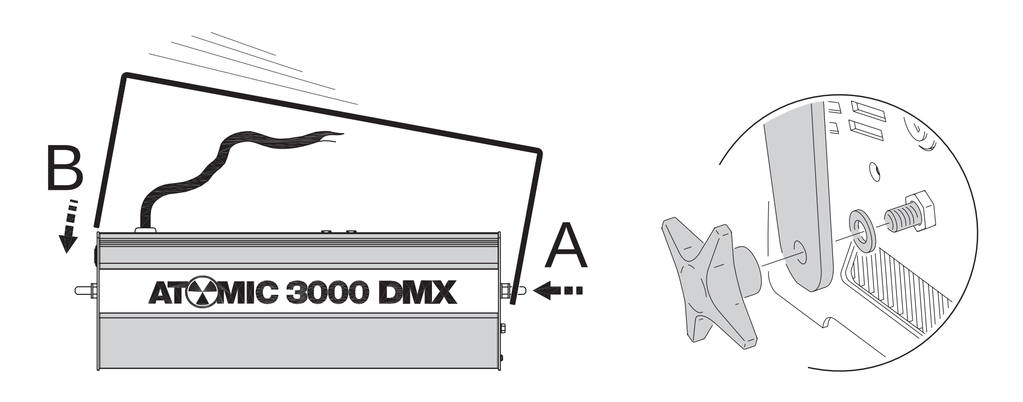
Installation de la lyre

1 **1Placez le projecteur à plat sur une table.**

2 **Placez une rondelle plastique sur chaque axe de serrage de lyre.**

3 **Engagez une extrémité de la lyre sur la tige filetée. Faîtes plier la lyre de façon à augmenter l'entraxe entre les bras et engagez l'autre extrémité sur la tige filetée.**

4 **Vissez une poignée de serrage sur chaque tige filetée. Serrez jusqu'à ce que la lyre soit maintenue correctement.**



Accroche du stroboscope

Attention ! ***Interdisez l'accès sous la zone de travail pendant l'installation et sécurisez toujours l'accroche du projecteur avec un système d'accroche secondaire.***

Avant toute accroche, vérifiez les points suivants:

- Les accessoires d'accroche sont en bon état et sont capables de supporter au moins 10 fois le poids du stroboscope.
- La structure peut soutenir au moins 10 fois le poids de tous les appareils installés y compris les crochets, les câbles et les accessoires de tout type.

- Le stroboscope est placé à 1 mètre au moins de toute surface illuminée et à 50 cm de matériau combustible. Tous les matériaux inflammables sont tenus très éloignés du stroboscope.
- Les aérations et ventilations sont au moins à 10 cm de tout obstacle.
- Aucune personne n'est présente sous la zone d'accroche.

1. **Si le stroboscope est fixé avec un crochet, serrez ce dernier sur la lyre avec un boulon de 8.8 M12 ou suivez les recommandations du fabricant de crochet.**
2. **En travaillant depuis une plate-forme stable, accrochez le stroboscope à la structure.**
3. **Installez un câble de sécurité entre la structure et la lyre du stroboscope. Ce câble doit supporter au moins 10 fois le poids de l'appareil.**
4. **Desserrez les poignées de la lyre et orientez le stroboscope. Resserrez la lyre.**
5. **Connectez et arrangez les câbles d'alimentation et de signal.**

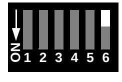
LA LAMPE

Cette section décrit les opérations propres à la lampe et à sa puissance.

La lampe est régulée par un circuit électronique pour empêcher toute surchauffe. La régulation est visible notamment par l'intensité décroissante lors des effets aveuglant de type 'Blinder'.

REGLAGE DE PUISSANCE

L'Atomic 3000 dispose de deux réglages de puissance. La forte puissance permet d'obtenir des flashes d'intensité maximale. La faible puissance réduit d'environ 50% l'intensité lumineuse mais double la durée de vie de la lampe. Ce réglage est effectué sur la broche 6 des DIP Switch de Mode et est totalement indépendant de tous les autres réglages.



Forte puissance



Faible puissance

LAMPES COMPATIBLES

L'Atomic 3000 est disponible en deux versions : lampe Martin MAX-15 et MAX-7. Le modèle MAX-7 est recommandé pour les installations dont la tension secteur et comprise entre 100 et 120 Volts. Le modèle MAX-15 est recommandé pour les installations dont la tension secteur est comprise entre 200 et 240 Volts.

Attention ! ***Installer uniquement une lampe Martin MAX-7 ou Martin MAX-15. Installer tout autre type de lampe peut provoquer de sérieux dommages au stroboscope et poser des problèmes de sécurité.***

Important ! ***N'utilisez que des lampes de rechange fournies par Martin !***

N'utilisez que des lampes préparées par Martin équipées d'un fil d'ionisation. Les lampes XOP sans fil d'ionisation ne fonctionneront pas.

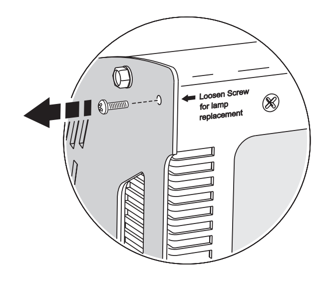
Remplacement de la lampe

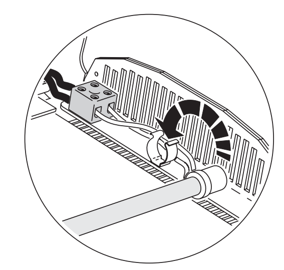
Une lampe en fin de vie peut être repérée grâce à la LED Flash sur le panneau arrière : celle-ci clignote en synchronisation avec le rythme du stroboscope et en fonction de son intensité. Si la LED flashe, mais qu'il n'y a pas d'émission de lumière par la lampe, celle-ci est hors d'usage. Si la LED ne clignote pas, le problème vient du signal de télécommande.

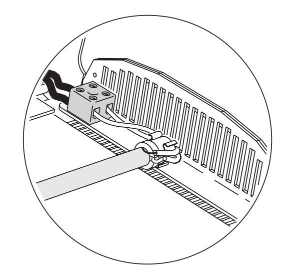
Changement de lampe

Attention ! ***Déconnectez le stroboscope du secteur et laissez-le refroidir 5 minutes au moins avant d'installer une nouvelle lampe !***

1. **Que vous teniez à la vie ou pas, déconnectez le projecteur du secteur et laissez les condensateurs décharger pendant 1 minute.**
2. **Lorsque le stroboscope est froid, retirez les deux vis marquées sur les côtés de l'appareil et retirez le verre frontal.**
3. **Déconnectez les fils de la lampe et dégagez la lampe usagée de ses supports.**
4. **Placez la nouvelle lampe sous le verre frontal, l'extrémité ayant 2 fils du côté du câble d'alimentation.**
5. **Important ! Connectez les deux fils isolés avec une gaine blanche (électrodes) aux bornes extérieures à chaque extrémité. Connectez le fil gainé transparent (ionisation) à la borne intérieure, du côté du câble d'alimentation. Poussez l'isolant au plus loin dans la borne pour chaque fil.**
6. **Tournez la lampe de façon à ce que les fils s'enroulent autour de la douille comme indiqué ci-dessous et insérez la lampe dans ses supports.**
7. **Fermez le verre frontal et replacez les vis des côtés avant de remettre sous tension.**







UTILISATION AVEC UN CONTROLEUR

Cette section décrit l'utilisation de l'Atomic 3000 avec un contrôleur DMX.

CONNEXION DES CABLES DE TELECOMMANDE

L'Atomic 3000 est équipé de deux jeux d'embases XLR pour la connexion du signal DMX : une paire en XLR 3 broches et une paire en XLR 5 broches. Le brochage est identique sur toutes les connexions : broche 1 - blindage, broche 2 - point froid (-), broche 3 - point chaud (+). Les broches 4 et 5 ne sont pas utilisées. Les 4 embases sont câblées en parallèle. *Pour assurer la fiabilité de vos connexions, n'utilisez pas plus de deux embases à la fois (1 entrée et 1 sortie) !*

Connexion des câbles de télécommande

1. **Connectez la sortie DMX du contrôleur à l'embase d'entrée de l'Atomic 3000 le plus proche (3 ou 5 points)**
2. **Connectez à la suite jusqu'à 31 appareils en cascade.**
3. **Terminez la ligne par un bouchon de terminaison dans l'embase de sortie du dernier appareil.**

CONSEILS POUR LA FIABILITE DU SIGNAL DE TELECOMMANDE

- **Utilisez du câble à paires blindées spécifique aux liaisons RS-485 : le câble micro standard ne peut pas transmettre correctement le signal sur de longues distances. Du câble de 0,34mm² de section permet des liaisons de 300 mètres maximum. Pour des distances supérieures, utilisez du câble plus gros et/ou des amplificateurs de signal.**
- **N'utilisez jamais les deux sorties XLR 5 et XLR 3 du stroboscope pour diviser le signal. Utilisez pour cela un splitter DMX opto-isolé.**
- **Ne surchargez pas votre ligne de télécommande. Ne connectez pas plus de 32 appareils sur une même sortie de splitter ou de contrôleur.**
- **Terminez la ligne avec un bouchon de terminaison dans l'embase de sortie du dernier projecteur. Un bouchon est une simple fiche XLR dans laquelle une résistance 120 Ohms, ¼ W relie les broches 2 et 3. Il permet " d'absorber " le signal pour éviter qu'il ne rebondisse et vienne créer des interférences.**

- **Utilisez des inverseurs de signaux pour connecter les anciens systèmes Martin dont les broches 2 et 3 sont inversées.**

Modes de controle DMX

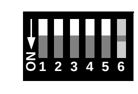
Le mode de contrôle en DMX est configuré avec les DIP Switches situés à l'arrière du stroboscope..

Le mode 1 canal DMX permet de régler la fréquence du stroboscope et de déclencher l'effet Blinder depuis le contrôleur sur un seul canal DMX. Pour activer ce mode, réglez les switches 1 à 4 sur Off et le 5 sur On.



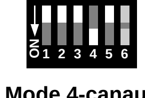
Mode 1-canal DMX

Le mode 3 canaux DMX permet de régler l'intensité, la fréquence et la durée des flashes, ce qui permet un contrôle plus précis du stroboscope. Pour activer ce mode, réglez les switches 1 à 5 sur Off.



Mode 3-canal DMX

Le mode 4 canaux DMX permet de régler l'intensité, la fréquence et la durée des flashes et fournit 6 effets supplémentaires. Pour activer ce mode, réglez les switches 1 à 3 et 5 sur Off et le 4 sur On.



Mode 4-canaux DMX

Addressage

L'adresse ou 'Adresse de Base' est le premier canal utilisé par le projecteur pour recevoir ses instructions. Cette adresse est comprise entre 1 et 511.

L'Atomic 3000 utilise 1, 3 ou 4 canaux selon le mode de contrôle choisi. Pour disposer d'un contrôle individuel, chaque machine doit avoir sa propre adresse et les canaux des machines ne doivent pas se chevaucher. Deux stroboscopes peuvent partager la même adresse : ils font alors exactement la même chose et il est impossible de les dissocier.

Réglage de l'adresse DMX

1. **Sélectionnez une adresse pour le stroboscope sur votre contrôleur. Consultez le tableau d'adressage donné page suivante.**
2. **Réglez les interrupteurs 1 à 9 sur ON (1) ou OFF (0) selon le tableau.**
3. **Placez l'interrupteur 10 sur OFF.**

Retrouvez dans le tableau l'adresse que vous souhaitez affecter au stroboscope. Vous pouvez ainsi lire directement les réglages des interrupteurs 1 à 5 sur la colonne de gauche et ceux des interrupteurs 6 à 9 en haut de la colonne. '0' signifie OFF ; '1' signifie ON.

Réglage des DIP switch					#9	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1
					#8	0	0	0	0	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	1	1
0 = OFF					#7	0	0	1	1	0	0	1	1	0	0	1	1	0	0	1	1
1 = ON					#6	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1
#1	#2	#3	#4	#5																	
0	0	0	0	0			32	64	96	128	160	192	224	256	288	320	352	384	416	448	480
1	0	0	0	0		1	33	65	97	129	161	193	225	257	289	321	353	385	417	449	481
0	1	0	0	0		2	34	66	98	130	162	194	226	258	290	322	354	386	418	450	482
1	1	0	0	0		3	35	67	99	131	163	195	227	259	291	323	355	387	419	451	483
0	0	1	0	0		4	36	68	100	132	164	196	228	260	292	324	356	388	420	452	484
1	0	1	0	0		5	37	69	101	133	165	197	229	261	293	325	357	389	421	453	485
0	1	1	0	0		6	38	70	102	134	166	198	230	262	294	326	358	390	422	454	486
1	1	1	0	0		7	39	71	103	135	167	199	231	263	295	327	359	391	423	455	487
0	0	0	1	0		8	40	72	104	136	168	200	232	264	296	328	360	392	424	456	488
1	0	0	1	0		9	41	73	105	137	169	201	233	265	297	329	361	393	425	457	489
0	1	0	1	0		10	42	74	106	138	170	202	234	266	298	330	362	394	426	458	490
1	1	0	1	0		11	43	75	107	139	171	203	235	267	299	331	363	395	427	459	491
0	0	1	1	0		12	44	76	108	140	172	204	236	268	300	332	364	396	428	460	492
1	0	1	1	0		13	45	77	109	141	173	205	237	269	301	333	365	397	429	461	493
0	1	1	1	0		14	46	78	110	142	174	206	238	270	302	334	366	398	430	462	494
1	1	1	1	0		15	47	79	111	143	175	207	239	271	303	335	367	399	431	463	495
0	0	0	0	1		16	48	80	112	144	176	208	240	272	304	336	368	400	432	464	496
1	0	0	0	1		17	49	81	113	145	177	209	241	273	305	337	369	401	433	465	497
0	1	0	0	1		18	50	82	114	146	178	210	242	274	306	338	370	402	434	466	498
1	1	0	0	1		19	51	83	115	147	179	211	243	275	307	339	371	403	435	467	499
0	0	1	0	1		20	52	84	116	148	180	212	244	276	308	340	372	404	436	468	500
1	0	1	0	1		21	53	85	117	149	181	213	245	277	309	341	373	405	437	469	501
0	1	1	0	1		22	54	86	118	150	182	214	246	278	310	342	374	406	438	470	502
1	1	1	0	1		23	55	87	119	151	183	215	247	279	311	343	375	407	439	471	503
0	0	0	1	1		24	56	88	120	152	184	216	248	280	312	344	376	408	440	472	504
1	0	0	1	1		25	57	89	121	153	185	217	249	281	313	345	377	409	441	473	505
0	1	0	1	1		26	58	90	122	154	186	218	250	282	314	346	378	410	442	474	506
1	1	0	1	1		27	59	91	123	155	187	219	251	283	315	347	379	411	443	475	507
0	0	1	1	1		28	60	92	124	156	188	220	252	284	316	348	380	412	444	476	508
1	0	1	1	1		29	61	93	125	157	189	221	253	285	317	349	381	413	445	477	509
0	1	1	1	1		30	62	94	126	158	190	222	254	286	318	350	382	414	446	478	510
1	1	1	1	1		31	63	95	127	159	191	223	255	287	319	351	383	415	447	479	511

Tableau 2: Tableau générique d'adressages



Canal 2 Canal 14 Canal 46 Canal 100

Exemple d'adressages

DESCRIPTION DES FONCTIONS DE CONTROLE

Pour une description plus approfondie, consultez le protocole DMX complet en fin de manuel.

INTENSITE

L'intensité des flashes est réglable de 0 jusqu'à 100% en modes 3 et 4 canaux DMX avec le canal 1. En mode 1 canal DMX, l'intensité est maximale systématiquement.

L'intensité maximale peut être réduite en utilisant le mode faible puissance tel qu'il est décrit dans la rubrique 3 "Lampe".

DUREE

La durée des flashes est réglable de 0 à 650 ms pour les alimentations en 50 Hz et de 0 à 530 ms pour les alimentations en 60 Hz avec le canal 2 des modes 3 et 4 canaux DMX. La durée des flashes est fixe avec le mode 1 canal DMX.

FREQUENCE

La fréquence des flashes est réglable de 0 à 25 Hz pour une alimentation en 50 Hz et de 0 à 30 Hz pour une alimentation en 60 Hz avec le canal 3 des modes 3 et 4 canaux DMX. La fréquence est également contrôlable en mode 1 canal DMX.

EFFETS PREPROGRAMMES

Six effets préprogrammés sont disponibles avec le dernier canal du mode 4 canaux DMX. Ils peuvent être modifiés en utilisant les 3 premiers canaux de contrôle.

- **Rampe montante : l'intensité augmente progressivement puis se coupe.**
- **Rampe descendante : l'intensité monte instantanément au maximum puis diminue progressivement**
- **Dent de scie : L'intensité augmente puis diminue graduellement**
- **Flashes aléatoires : Flashes aléatoires à fréquence et intensité variables. Chaque stroboscope flashe à sa propre vitesse.**
- **Eclair : Simule un effet d'éclair. La durée du flash n'est pas réglable.**
- **Pics : La lampe reste légèrement allumée entre deux flashes. L'intensité, la durée et la fréquence reste réglables.**

BLINDER

L'effet Blinder est disponible dans tous les modes. Ici, la lampe reste allumée pendant une période plus étendue. En modes 3 et 4 canaux DMX, il est obtenu en combinant fréquence et durée de façon à éliminer le temps de pause entre deux flashes. Par exemple, l'effet Blinder est obtenu avec une durée de 0,25 s et une fréquence de 4 Hz ou une durée de 0,05s et une fréquence de 20 Hz.

En modes 3 et 4 canaux DMX, l'intensité de l'effet est contrôlable avec le canal 1. La puissance de la lampe est régulée électroniquement pour éviter toute surchauffe ce qui peut provoquer des diminutions d'intensité.

COUP PAR COUP

Pour générer des flashes au coup par coup, réglez l'intensité et la fréquence à 0. Réglez une durée. Dès que la valeur du canal 1 change, la lampe émet un flash avec les réglages de durée et d'effet. Vous pouvez ainsi suivre un rythme en utilisant une touche flash de votre contrôleur affectée au canal d'intensité.

MODE AUTONOME

Cette section décrit le mode autonome de l'Atomic 3000, sans contrôleur DMX ou Detonator.

FREQUENCE EN MODE AUTONOME

Programmation du mode autonome

1 **Mettez l'Atomic 3000 sous tension.**

2 **Réglez l'interrupteur de Mode 1 sur On et les interrupteurs 2 à 5 sur Off. Réglez le 6 sur On si vous souhaitez travailler en puissance réduite.**

3 **Choisissez une fréquence ou le mode Blinder. Pour régler une fréquence, composez une valeur sur les interrupteurs d'adressage 1 à 8 en vous aidant du tableau d'adressage de la section précédente et de la formule ci-dessous :**

$$\text{Interrupteurs} = 261 - \frac{\text{2x fréquence secteur}}{\text{fréquence souhaitée}}$$

Pour obtenir une fréquence de 10 Hz sur une alimentation secteur à 50 Hz, la valeur à régler sera de 251.

4 **Pour activer le mode Blinder, réglez l'interrupteur 9 sur On.**

5 **Réglez le switch 10 sur Off pour le mode "normalement éteint" ou sur On pour le mode "normalement en fonction".**

ALLUMAGE ET EXTINCTION A DISTANCE

Une télécommande basique peut être réalisée en connectant un interrupteur aux broches 1 et 3 de l'embase d'entrée. La broche 10 du DIP switch détermine le mode de travail du stroboscope lorsque l'interrupteur est ouvert ou fermé (voir ci-dessous)..

	DIP 10 ON	DIP 10 OFF
Inter. télécommande ouvert	stroboscope allumé	stroboscope éteint
Inter. télécommande fermé	stroboscope éteint	stroboscope allumé

Tableau 3: Déclenchement du mode autonome

Plusieurs appareils peuvent être contrôlés avec le même interrupteur s'ils sont reliés en cascade. ***N'utilisez pas de bouchon pour ce mode de commande !***

Controleurs Martin compatibles

Cette section décrit l'utilisation avec les contrôleurs proposés par Martin pour piloter l'Atomic 3000.

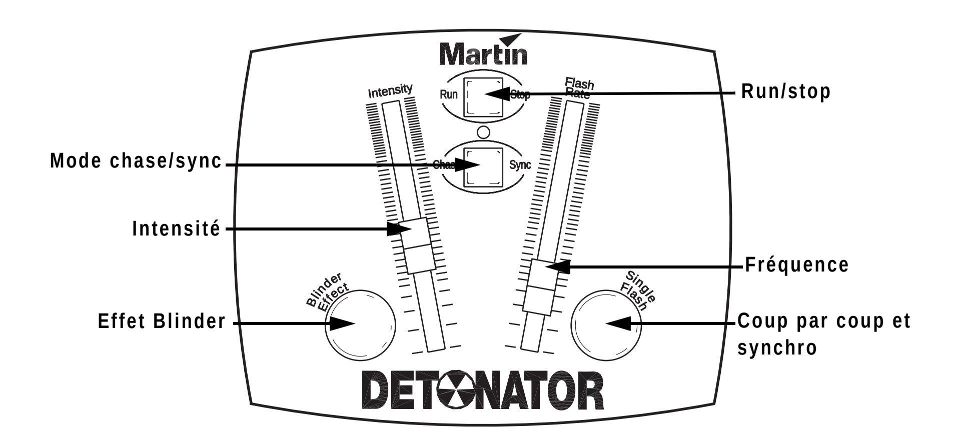
Controleur MC-1

Connecté à un contrôleur Martin MC-1, l'Atomic 3000 émet des flashes de fréquence, durée et intensité fixées lorsqu'on appuie sur le bouton Strobe du contrôleur.

L'interrupteur de Mode 2 doit être sur Off. Aucun autre réglage n'est nécessaire.

Connectez l'Atomic 3000 au MC-1 comme un contrôleur normal. Voyez la section 4 pour plus de détails sur le câblage.

Atomic Detonator



Le contrôleur optionnel " Detonator " propose les fonctions suivantes :

- Faders de contrôle d'intensité et de fréquence
- Bouton d'accès direct au mode Blinder
- Bouton d'accès direct au mode Coup par Coup et à la synchronisation des flashes
- Interrupteur Run / Stop
- Commutateur Chaser / Synchronisation

Connexion des câbles de commande

Important ! N'utilisez pas de bouchon de terminaison avec le Detonator.

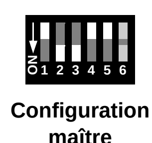
Connectez le Detonator à l'Atomic 3000 avec un câble XLR 3broches. Vous pouvez connecter d'autres Atomic 3000 au même contrôleur en les connectant en cascade et ce jusqu'à 20 appareils. Ne terminez pas la ligne par un bouchon DMX.

Si un splitter doit être utilisé pour diviser le signal de commande, il doit être placé après le stroboscope Maître car les splitters ne peuvent pas transmettre l'alimentation au contrôleur.

Réglage du mode Maître ou esclave

Important ! Ne connectez pas plus d'un master à la télécommande!

Le contrôleur est alimenté par le projecteur Maître par le câble de télécommande. Pour activer le mode Maître sur un stroboscope, placez les switchs de Mode 2 et 3 sur On. Utilisez ce réglage lorsque vous ne travaillez qu'avec un seul stroboscope. S'il y a plusieurs appareils, tous les autres doivent être en mode Esclave.



Configuration maître

Pour activer le mode esclave, placez le switch de Mode 2 sur On et le 3 sur Off sur tous les autres stroboscope connectés au Detonator.



Configuration esclave

Si le Detonator est connecté à plus qu’un Atomic 3000, tous les appareils sauf le maître doivent être en mode Esclave.

Utilisation

Intensite

L'intensité des flashes est réglable de 0 jusqu'à 100% avec le fader Intensity.

L'intensité maximale peut être réduite en utilisant le mode faible puissance tel qu'il est décrit dans la rubrique 3 " Lampe ".

Fréquence

La fréquence des flashes est réglable avec le fader Rate de 0 à 25 Hz pour une alimentation en 50 Hz et de 0 à 30 Hz pour une alimentation en 60 Hz.

Le commutateur Run/Stop active le stroboscope en continu selon les réglages des faders. La LED associée est verte en mode continu et rouge à l'arrêt.

CHASE/SYNC

Le commutateur permet de basculer entre le mode chaser où tous les stroboscope émettent un flash décalé par rapport au précédent et le mode Synchronisé où tous les appareils émettent un flash simultanément. La LED clignote en mode Chase et reste allumée en mode Sync.

BLINDER

L'effet Blinder est accessible par la touche Blinder. L'intensité est contrôlable avec le fader Intensity. La puissance de la lampe est régulée électroniquement pour éviter toute surchauffe ce qui peut provoquer des diminutions d'intensité.

COUP PAR COUP

Pour générer des flashes au coup par coup, appuyez sur le bouton Single Flash lorsque le contrôleur est en mode Stop.

Vous pouvez également utiliser ce bouton pour resynchroniser le mode continu avec un rythme. Pour cela, appuyez sur Single Flash au moment voulu lorsque le mode Run est activé

.

Programmer un chaser sur plusieurs stroboscopes

1. **Connectez les stroboscopes au Detonator.**
2. **Choisissez le premier stroboscope de la séquence et réglez le en maître.**
3. **Réglez le nombre de stroboscopes connectés sur les switches d'adresse du projecteur Maître (de 2 à 20 maximum).**

4 **Configurez tous les autres stroboscopes en esclave et réglez sur leurs switches d'adresse leur position dans la séquence à créer.**



ENTRETIEN COURANT

Attention: ***Composants sous haute tension! Ne retirez pas le couvercle arrière : aucun élément de cet appareil n'est réparable par l'utilisateur.***

FUSE REPLACEMENT

L'Atomic 3000 utilise un fusible 20 A temporisé contre les surintensités. Si la LED Power ne s'allume pas à la mise sous tension, le fusible a probablement fondu. Si celui-ci fond régulièrement, faîtes réviser le stroboscope par un technicien agréé Martin.

Ne remplacez jamais le fusible par un fusible de type et valeur différents.

Des fusibles de rechange peuvent être commandés chez Martin sous la référence P/N 05020040.

Changement du fusible

1. **Débranchez le câble d'alimentation de l'embase secteur.**
2. **Dévissez le porte fusible situé sur le panneau arrière à côté du câble d'alimentation. Remplacez le fusible par un fusible identique de 20 A temporisé 6x32mm.**
3. **Replacez le porte fusible dans son logement.**

MISE A JOUR DU LOGICIEL

La version installée peut être visualisée sur les deux LED Power et Data sur le panneau arrière lorsque tous les switchs d'adresse et de mode sont mis sur Off. La LED Rouge (Power) indique le numéro à gauche du point décimal et la LED Verte (Data) le numéro à droite du point décimal. Exemple : pour la version 1.4, la LED Rouge clignote 1 fois et la LED Verte clignote 4 fois.

Si le logiciel installé dans votre Atomic 3000 paraît être corrompu, veuillez contacter votre revendeur Martin pour obtenir assistance technique.

PROTOCOLE DMX

MODE DMX 1 CANAL

Canal	Valeur DMX	Pourcent	Description
1	0 - 5 6 - 249 250 - 255	0 - 1 2 - 98 98 - 100	Noir Fréquence, lent -> rapide Effet Blinder continu

MODES DMX 3 ET 4 CANAUX

Canal	Valeur DMX	Pourcent	Description
1	 0 - 5 6 - 255	 0 - 1 2 - 100	**Intensité** Noir Intensité 0-100%
2	0 - 255	0 - 100	**Durée des flashes** 0 - 650 ms sous 50 Hz AC, ou 0 - 530 ms sous 60 Hz AC
3	 0 - 5 6 - 255	 0 - 1 2 - 100	**Fréquence des flashes** Pas de flash (un seul flash avec canal 1) 0.5 - 25 Hz sous 50 Hz AC, ou 0.6 - 30 Hz sous 60 Hz AC
Activez le mode 4 canaux en réglant le switch de Mode 4 sur On .			
4	 0 - 5 6 - 42 43 - 85 86 - 128 129 - 171 172 - 214 215 - 255	 0 - 1 2 - 16 16 - 33 33 - 50 50 - 67 67 - 84 84 - 100	**Effets spéciaux** Pas d'effet Rampe montante Rampe descendante Dents de scie Aléatoire Eclairs Pics

ATOMIC 3000 SPECIFICATIONS

DIMENSIONS

Longueur x largeur x hauteur . . . . .245 x 425 x 240 mm (9.7 x 16.7 x 9.5 in)
Masse. . . . . 7.5 Kg (16.5 lbs)

DONNÉES THERMIQUES

Température ambiante maximale (Ta). . . . . .40° C (104° F)

CONTRÔLE ET PROGRAMMATION

DMX 512 (1990), nombre de canaux . . . . .1, 3 ou 4
Brochage des embases DMX . .XLR 3 points, 1 = blindage, 2 = signal (-), 3 = signal (+)
Contrôleurs compatibles . . . . MC-1 ou Detonator
Contrôle en mode autonome par interrupteur Normalement Ouvert ou Normalement Fermé
Options du mode autonome. . . . . .Fréquence ajustable ou mode Blinder

ALIMENTATION

Alimentation . . . . .câble de 2,5 mm²
Secteur / lampe Martin MAX-7 . . . . 100 - 120 V (tension nominale), 50/60 Hz
Secteur / lampe Martin MAX-15 . . . . 200 - 240 V (tension nominale), 50/60 Hz
Courant maximal en crête . . . . .33 A
Courant nominal (MAX-15, mode forte puissance) . . . . .8 A

FUSIBLE

Fusible primaire. . . . . 20 AT / 250 V, P/N 05020040

CONSTRUCTION

Corps du projecteur . . . . Acier
Finition . . . . .Noire, traitement par poudrage électrostatique

INSTALLATION

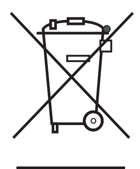
Distance minimale / matériaux combustibles . . . . .0.5 m (20 in.)
Distance minimale / surfaces éclairées . . . . 1 m (39 in.)
Distance minimale autour du ventilateur et des aérations. . . . . .0.1 m (4 in.)

ACCESSOIRES

Atomic Detonator 90760020
Contrôleur MC-1, version EU 90718000
Contrôleur MC-1, version US 90718100
Crochet standard 91602003
Crochet à mâchoires 91602005
Crochet Quick Trigger. 91602007
Accroche Omega 91602001
Elinge de sécurité (charge maximale d'utilisation 50 kg). 91604003

Codes de commande

Atomic 3000 modèle EU (lampe MAX-15, 200-240 V) . . . . P/N 90424200
Atomic 3000 modèle US (lampe MAX-7, 100-120 V). . . . . P/N 90424300



Recyclage de ce produit

Les produits Martin™ sont fournis dans le respect de la Directive 2002/96/EC du Parlement Européen et du Conseil de l’Union Européenne sur le Retraitement des Equipements Electriques et Electroniques (WEEE), amendée par la Directive 2003/108/EC, lorsqu’elle est applicable.

Aidez à la sauvegarde de l’environnement en vous assurant que ce produit sera recyclé! Votre revendeur pourra vous renseigner sur les dispositions locales de recyclage de nos produits.



www.martin.com • Olof Palmes Allé 18 • 8200 Aarhus N • Denmark
Tel: +45 8740 0000 • Fax +45 8740 0010